SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 52

Play manía



El Padrino

Mapas • Misiones • Trabajos extra • Dinero fácil

Los Corleone necesitan un hombre de confianza. Alguien capaz de aumentar el poder de la Familia extorsionando, cumpliendo las misiones más peligrosas y tomando el control de los centros de poder de las otras familias. Alguien que los convierta en los dueños de Nueva York. Y el Padrino te ha elegido a ti para esa misión.

1. CONCEPTOS BÁSICOS Y CONSEJOS

1.1 HABILIDADES Y RESPETO

Realizando acciones correctamente (eliminando un enemigo, extorsionando a un comerciante, cumpliendo misiones de cualquier tipo, comprando pisos francos...) **ganamos puntos de respeto**. Nuestro nivel de respeto, indicado en la parte superior izquierda de la pantalla **1**, sirve para que acciones como extorsionar o interrogar sean más fáciles de realizar. Y además, cada vez que subimos un nivel, ganamos un **punto de habilidad que podemos distribuir entre cinco habilidades:** Pelear, Disparar, Salud, Velocidad y Habilidad callejera (que vale para reducir la prisión policial y el nivel de vendetta, y para aumentar nuestra capacidad de transportar munición) **2**.

La habilidad que más deprisa debes mejorar es Disparar, seguida de Salud. Las demás, intenta ir subiéndolas lo más equilibradamente posible.


2

1.2 LA EXTORSIÓN, LOS LOCALES Y LOS TINGLADOS

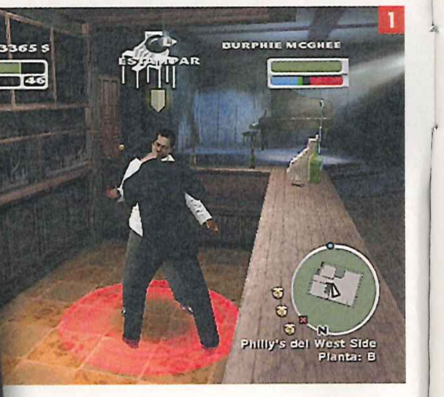
Hacernos con el control de los numerosos locales de Nueva York es una de las tareas secundarias del juego. **Hay muchos tipos de comercios**, además de hoteles, garitos y clubes, pero en todos tenemos que eliminar a los matones que los protegen y extorsionar al dueño del establecimiento.

Además, cada semana recibimos una "paga" de los Corleone en función del **número de locales en su poder**.

Para extorsionar debemos presionar al dueño del establecimiento hasta alcanzar el indicador de su barra de presión, pero con cuidado **1**, ya que **no queremos eliminarle ni que reaccione violentamente**, pues en ambos casos perdemos la posibilidad de controlar el establecimiento.

Las maneras más suaves de presión son destruir muebles y otros elementos del establecimiento, zarandear y tirar al dueño, apuntarle con un arma o hacer el gesto de que le vamos a golpear (Atrás en el stick derecho). Si aún así no llegamos al indicador de su barra de presión, habrá que golpearle o dispararle, con el riesgo que eso supone para su vida. Cuando alcancemos el indicador, bastará con que le hablemos para que pague tributo a los Corleone **2**. Pero si **seguimos presionando después**, el tributo será cada vez mayor, aunque corremos el riesgo de que muera o se vuelva contra nosotros.

En muchas ocasiones, cuando tomamos el control de un establecimiento se abre la **entrada a un tinglado**, un negocio ilegal que suele estar lleno de matones. Cuando los eliminamos, **podemos extorsionar al dueño del tinglado**, que nos dará beneficios independientes de los del local **3**.




2


3

1.3 EL NIVEL DE BÚSQUEDA

Delinquir en la calle llama la atención de la policía (**herir peatones, atropellar gente, pelear con otras bandas en la calle, comprar armas** o munición en el mercado negro...) Todo ello aumenta el nivel de búsqueda, indicado junto al mapa de la parte inferior derecha de la pantalla por hasta seis placas de policía. Cuantas más placas tengamos, mayor será el acoso policial, que irá desde policías a pie que nos disparan si nos ven, a coches que nos persiguen **1** y hasta barricadas.

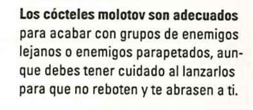
Los modos de bajar el nivel de búsqueda son dejar que pase el tiempo sin cometer ilegalidades, entrar en un piso franco, sobornar a uno de los agentes que aparecen en el mapa con una insignia, o huir en coche a otro barrio.


1

1.4 LAS ARMAS Y EL MERCADO NEGRO

En *El Padrino* manejamos diversos tipos de armas de fuego y explosivos. En cuanto mejores un poco tu puntería, **las pistolas serán tus mejores armas** y debes utilizarlas en prácticamente todos los tiroteos a larga o media distancia, ya que gracias a su precisión permiten eliminar de un solo tiro en la "chola" a cualquier matón.

La ametralladora es adecuada en campo abierto 1, pero sobre todo cuando avanzas por pasillos enrevesados o subes escaleras, ya que te permiten liquidar a toda velocidad a los enemigos que te atacan por sorpresa. **La escopeta también es efectiva** en estos casos, pero su reducida recámara la hace menos eficaz.



Los cócteles molotov son adecuados para acabar con grupos de enemigos lejanos o enemigos parapetados, aunque debes tener cuidado al lanzarlos para que no reboten y te abrasen a ti.

En los puntos marcados con armas en el mapa principal, o con rombos en el mapa de la de la pantalla, hay vendedores del mercado negro que te proveerán de armas y munición **2**. **Los vendedores indicados con el icono** de un arma con estrellas suben la capacidad de un arma hasta el nivel 2, y los vendedores con un icono con estrellas y amarillo hasta nivel 3 (más velocidad de disparo, capacidad de la recámara...) **Con las armas ya mejoradas a máximo nivel, la mejor de todas resulta ser la ametralladora.**



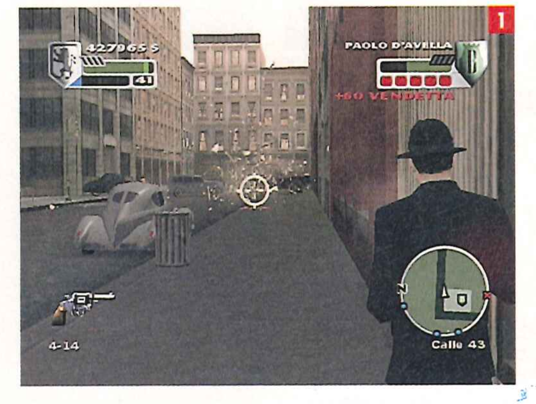

2

1.5 NIVEL DE VENDETTA Y GUERRAS DE BANDAS

Cuando atacas los intereses de una familia sube el **indicador de Vendetta** 1. Si se llena al máximo comenzará una **guerra de bandas**. Tienes un tiempo limitado para ganarla, lo cual puedes hacer de dos formas: **acudir a los agentes del FBI** (marcados en el mapa con una placa del FBI) 2 y pagarles para que presionen a la familia rival, o ir a un local de la familia y **colocar en el interior una bomba** 3. Naturalmente, después te toca salir corriendo para eludir la explosión 4.

En caso de que no ejecutes una de estas dos acciones antes de que acabe el tiempo, la banda rival ganará la guerra y habrá volado dos de tus locales (que ya no pagarán tributo, claro). Vamos, que no te conviene perder.









1.6 LOS PISOS FRANCOS

Una de las utilidades del dinero es comprar **pisos francos** 1. Cuando poseas uno, dentro **podrás salvar la partida y además rellenar munición y botellas de vida** 2, así que intenta comprar uno lo antes posible. A lo largo del juego te regalarán algunos pisos francos, pero **en estos "pisos de regalo" no suele haber munición** (aunque sí puedes salvar y recuperarte).





2. CÓMO GANAR DINERO FÁCIL

2.1 ROBOS A BANCOS

Los bancos están **marcados con el signo del dólar** en el mapa. Asegúrate de tener un cartucho de dinamita y entra con las armas guardadas. Baja al piso de abajo, donde está la caja fuerte y acaba con todos los guardias 1. Pon un cartucho dinamita (con R1) en la caja fuerte 2. Tras la puerta esperan varias sacas de dinero. Cógelas y huye al piso franco más cercano.





2.2 CAJAS FUERTES

En todos los locales, tinglados, almacenes, etc., siempre podrás encontrar una caja fuerte con una pequeña suma de dinero (no suele llegar a los 1000 dólares). No es que sea mucha pasta, pero el dinero siempre viene bien en esta aventura. Vuélala con un cartucho de dinamita 1 (aléjate para evitar ser dañado por la explosión) 2 y serán tuyos.





2.3 CAMIONES DE REPARTO

Los camiones que circulan por la ciudad pertenecen Familias rivales. **Si los detienes** golpeándoles con otro vehículo o disparándoles con escopetas o ametralladoras 1, **bajarán dos matones y el conductor**. Acaba con los matones, recoge la saca de dinero y llévala a un piso franco. Además, **si extorsionas al conductor** 2, te dirá la localización de un tinglado de su familia.



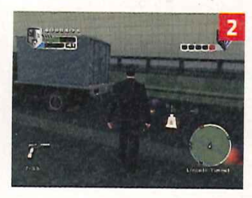


2.4 TRAPICHEOS

Son pequeños negocios de las bandas rivales en los que puedes meter las narices.

Normalmente, un grupo de matones custodia mercancía indicada con una flecha roja. Puedes acabar con todos 1 y hacerte con la pasta 2. Vuelve con el dinero robado a un piso franco para que se sume a tu cuenta.

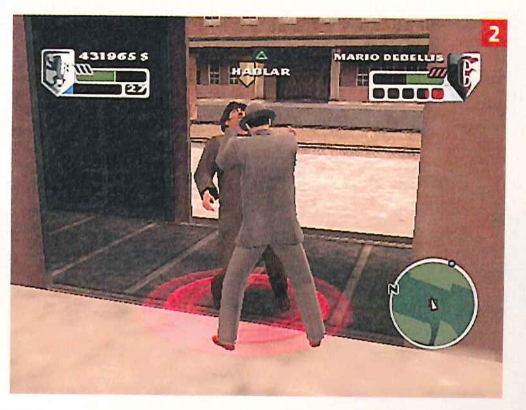




2.5 ENCARGOS DE ASESINATO

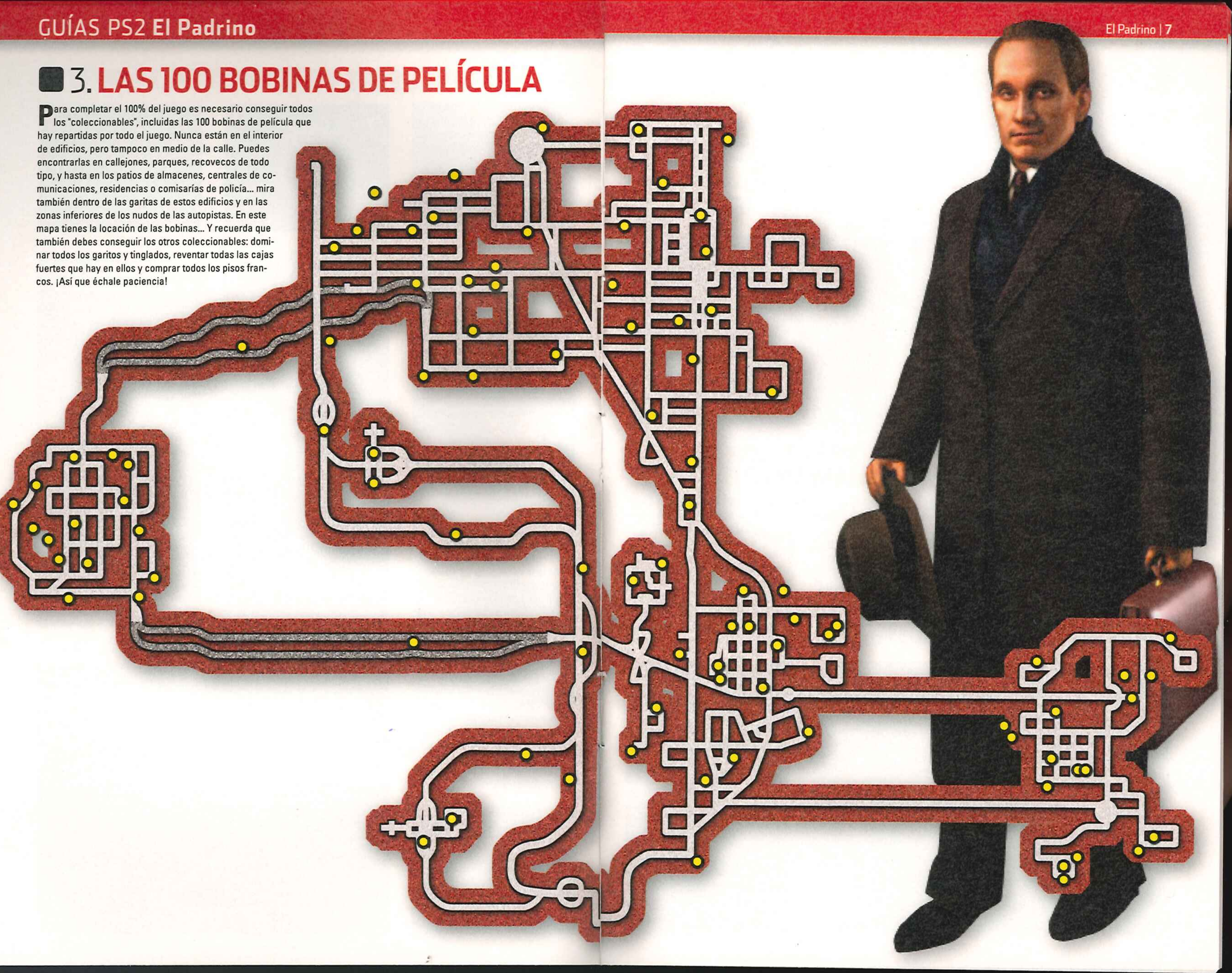
Estas misiones secundarias consisten en **eliminar a un miembro de una familia rival**. Te las proponen diversos miembros de la familia Corleone 1 y te permitirán ganar grandes sumas de dinero (que te vendrá muy bien al principio del juego), sobre todo **si cumples la condición especial** de cada una 2. Se detallan una por una a partir de la página 21 de esta guía.





3. LAS 100 BOBINAS DE PELÍCULA

Para completar el 100% del juego es necesario conseguir todos los "coleccionables", incluidas las 100 bobinas de película que hay repartidas por todo el juego. Nunca están en el interior de edificios, pero tampoco en medio de la calle. Puedes encontrarlas en callejones, parques, recovecos de todo tipo, y hasta en los patios de almacenes, centrales de comunicaciones, residencias o comisarías de policía... mira también dentro de las garitas de estos edificios y en las zonas inferiores de los nudos de las autopistas. En este mapa tienes la locación de las bobinas... Y recuerda que también debes conseguir los otros coleccionables: dominar todos los garitos y tinglados, reventar todas las cajas fuertes que hay en ellos y comprar todos los pisos francos. ¡Así que échale paciencia!



4. LAS MISIONES PRINCIPALES

4.0 MISIÓN DE INTRODUCCIÓN

Little Italy, NY, 1936. Controlas a Johnny, el padre de tu personaje, que se enfrenta a los matones de la familia Barzini que han volado su local. **Familiarízate con los controles más básicos:** fijar al enemigo con R1 y golpear con es Stick Derecho. Tu objetivo es tan obvio como sencillo: **acaba con los cuatro matones** (el segundo lleva un **bate**, que pasarás a usar tú cuando lo derribes) **1**. Aprovéchalo bien. Después, aparecerán Don Barzini y sus matones y coserán a tu padre a balazos sin que puedas evitarlo.

Contemplas el cadáver cuando aparece Don Vito Corleone **2** y te emplaza a vengarte cuando seas mayor.





4.1 EL CALLEJÓN (ENTRENAMIENTO)

Respeto: 750 puntos
Dinero: 1.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Antes de nada, **edita el aspecto de tu matón**, vístele (de momento, no tienes dinero, así que la ropa disponible es bastante limitada, aunque más adelante eso cambiará) y elige su nombre. Ya puedes unirte a la Familia.

Estás en 1945, y tu madre le pide a Don Vito que te ponga bajo la tutela de los Corleone **1**. El Padrino manda a su secuaz Luca Brassi a buscarte. **Luca te enseña a pelear** contra unos matones que estaban zurrándote: lanza ataques rápidos pulsando hacia adelante con el Stick Derecho; ataques potentes pulsando rápidamente adelante y atrás con el mismo stick; agarra a un enemigo con R1 y L1, y golpéale mientras le sujetas pulsando hacia adelante con el Stick Derecho **2**. Cuando alguien caiga de rodillas, agárralo y pulsa Abajo en el stick izquierdo para levantarle. Acaba así con los dos mantones y **sigue a Luca**. Habla con él (pulsando ▲). Luca te da un **mapa de la ciudad**: acude al piso franco marcado en él (puedes hacerlo a pie o robando un coche, (como prefieras) **3** y una vez allí salva la partida.





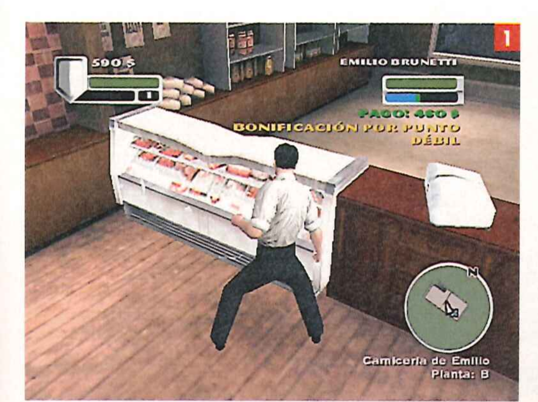




4.2 EL EJECUTOR (ENTRENAMIENTO)

Respeto: 750 puntos
Dinero: 1.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Antes de nada, **mejora un punto una de tus habilidades**, ya que como verás has ganado un nivel de respeto. En esta misma habitación puedes recoger un **bate** y una **botella de salud**. Después, baja al piso inferior y **coge el teléfono**. Sal del edificio y Luca te llevará hasta la **carnicería de Emilio** para que realices tu primera extorsión. Basta con que hables con Emilio primero y luego destruyas a golpes los objetos de su mostrador **1** para convencerle de que pague a los Corleone. **Emilio te abre la puerta a un Tinglado clandestino**, un garito de juego. Usa el bate para dar su merecido a dos matones de los Tattaglia **2**, y **extorsiona al dueño del tinglado**: habla con él para que pague a los Corleone. Cuando vayas a salir a la calle, aparecerá un policía. Habla con él para sobornarle **3**. Ve a Luca y entrégale el dinero de la extorsión.







4.3 CON UN PIE EN LA TUMBA (ENTR.)

Respeto: 2.500 puntos
Dinero: 1.500 dólares
Clip de la película desbloqueado

Luca te ordena **ir a ver a Paulie Gatto en el club social Falconite.** Pero antes puedes hablar con **Jaggy**, un hombre de los Corleone, que te indicará que ya **puedes extorsionar establecimientos libremente** (ver capítulo 1.2 "La extorsión"). Ve a Falconite y Gatto te presentará a **Marti "Monk"** 1. Los tres vais a **dar un escarmiento a unos tipejos** que le han pegado una paliza a la hija del funerario. Sigue agachado (pulsa ●) a Paulie y Monk hasta que veas a los dos mocosos. Corre hacia ellos. El de azul se quedará cerca de una pared: agárrale (L1 + R1) y estámpale contra la pared (Arriba en el stick izquierdo) 2. Acaba con él y ve a por el de rojo, que está en el cementerio de la izquierda. Agárrale y zarandéale moviendo hacia los lados el stick derecho. Para arrastrarle, mueve el stick izquierdo, y para lanzarle suelta R1. Vuelve a agarrarle, acércate con él a una lápida y estámpale contra ella moviendo el stick derecho 3. Cuando acabes con su barra de vida, Paulie y Monk les darán un buen susto a los dos mocosos.


1


2


3

4.4 DURMIENDO CON LOS PECES (ENTR.)

Respeto: 3.000 puntos
Dinero: 2.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Habla con Monk, que te indica que **Luca te espera en el Bowery** (en Little Italy). Cuando llegues hasta Luca, síguele hasta un callejón y habla con él. Te dará un **38 de cañón corto**. Saca el arma pulsando Abajo en cruceta, apunta al maniquí con L1 y dispara con R1. Repite el proceso pero apuntando al hombro derecho y a las rodillas, moviendo el stick derecho mientras tienes al maniquí fijado 1. Después, pégate a la pared cercana pulsando ■ y dispara a los dos maniquíes (para cambiar de objetivo, suelta y pulsa rápidamente L1). Finalmente, pulsa L2 para **activar el modo puntería libre**, dispara al camión cercano 2 y guarda el arma pulsando Abajo en la cruceta. Sigue a Luca y **monta en el coche** con él y Don Vito. Conduces tú, y **tienes que llegar al local Luna de los Tattaglia**, en Midtown, en menos de cuatro minutos (es muy fácil, te sobran casi tres minutos) 3.

Al llegar, te esconderás en un callejón y verás cómo los Tattaglia asesinan a Luca cuando éste intenta infiltrarse en su banda. Parapétate tras la esquina y acaba con el secuaz que se mueve tras las cajas y el cubo de basura 4. Pégate de nuevo a la pared en la siguiente esquina y acaba con los otros dos secuaces que salen por la puerta de la izquierda (si se parapetan tras la caja cercana, ten en cuenta que es de las que puedes destruir a ⟶

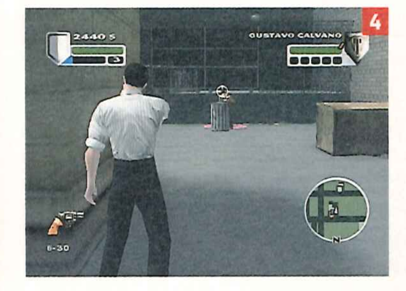

1


3



2





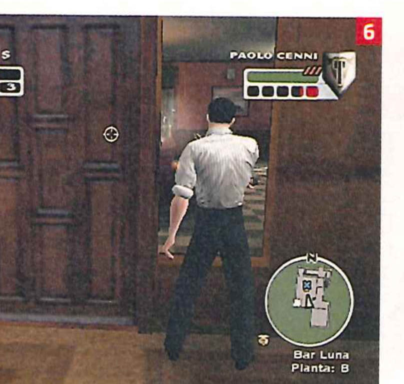
4



5

tiros) [5]. Pasa por la puerta de la izquierda a la cocina del garito, donde debes librarte de otros dos matones más. **El asesino de Luca te espera en la sala central** (mira la X azul en el mapa), acompañado por otros tres matones. Avanza hasta la entrada más cercana de la sala central y dispara por un hueco que tiene al lado la puerta [6]. Ten cuidado: los matones podrían salir por la otra puerta y tendrías que hacerles frente en el pasillo.

Cuando acabes con los cuatro enemigos, tienes tres minutos para volver al piso franco. Recoge el **frasco de vida** que hay en la barra del bar y sal del garito (si antes no eliminaste a todos los secuaces, ahora tendrás que deshacerte de ellos), **Coge el primer coche que veas aparcado** y prepárate para tu primera persecución. Te sigue la poli, así que corre como loco y empuja a los coches de policía que se te acerquen para que se estrellen [7]. **Si tu vehículo se incendia, bájate antes de que explote y roba otro** [8]. En cuanto pises Little Italy, la poli dejará de perseguirte y podrás llegar tranquilamente al piso franco.







4.5 EL DON HA MUERTO

Respeto: 5.000 puntos
Dinero: 2.500 dólares
Clip de la película desbloqueado

Fuera del piso te espera un hombre de los Corleone que te aconsejará atracar bancos para ganar pasta rápidamente (ver 2.1 "Robos a bancos") e intervenir en los trapicheos (Ver "2.4 Trapicheos"). Antes de seguir con las misiones **hay que extorsionar algunos locales más.** Después vuelve al piso franco y responde al teléfono: **Monk te espera en la Barbería.** Ve allí y verás cómo los Tatagglia tirotean y dejan malherido a Don Vito [1] y también alcanzan a Monk, que **te pide que salves a su hermana Frankie.** Agáchate y, desde dentro de la barbería, acaba con los dos tipos que disparan protegidos tras carritos. Llegará un coche con otro tipo al que debes eliminar. Avanza hacia el matón que tiene cogida a Frankie. Sin dejar de moverte (para que no te dé), **fíjale con L1 y mueve el punto de mira con el stick derecho para dispararle en la mano** [2] y no herir a la muchacha. Cuando la suelte, acaba con él rápidamente.

Tras otro vídeo, Fredo te pedirá que subas a su coche y **sigas a la ambulancia** que lleva a su padre al hospital. No debes alejarse mucho, así que **no pierdas jamás de vista la X azul** que marca su posición en el mapa de la parte inferior derecha de la pantalla. Además, te persiguen sin tregua los Tattaglia. Intenta que sus vehículos colisionen y que te frenen poco para evitar que la ambulancia se te escape [3].





Finalmente, los Tattaglia pararán la ambulancia en un puente. Ya fuera del coche la salud del Don empeora por momentos, así que date prisa en eliminar a los dos matones que te disparan. Pero cuidado, **no mates al tercero,** el que tiene sobre su cabeza el símbolo de El Padrino: ablándale a basa se golpes hasta que llegues a la marca de su barra de presión sin llegar a eliminarle [4] y habla con él para que confiese que el "consegliere" de los Corleone, Tom Hagen, está en manos de Sallozzo, líder Tattaglia.

Cuando cante, métete en la ambulancia (marcada con una X). **Tienes que llevar al Don al hospital antes de que se agote su barra de vida,** pero tranquilo: está muy cerca y ya no te persigue nadie [5]. Cuando llegues, te recibirá Sonny, otro de los hijos del Don.







4.6 CUIDADOS INTENSIVOS

Respeto: 6.000 puntos
Dinero: 5.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Si hablas con el hombre de los Corleone, te recordará que Clemenza, un pez gordo de la familia, te ha ordenado **ir a la residencia Corleone.** Ve allí y habla con Tom Hagen, el "consegliere" [1], quien **te nombrará EJECUTOR,** tu primer ascenso en la familia (ganarás, de paso **5.000 puntos de respeto** y **7.500 dólares**). De hecho, es probable que ya tengas dinero para **comprar tu primer piso franco.** No dudes en hacerlo, te será muy útil (Ver 1.6 "Pisos Francos").

Habla con cualquiera de los hombres de los Corleone y te recordarán que debes reunirte con Clemenza, que ahora está en el **club Falcone.** En la puerta de salida te espera Tessio, un destacado miembro de la familia, que te manda tu primer encargo de asesino (ver 2.5 "Encargos de Asesinato"). Fuera de la mansión, puedes **hablar con Sonny,** que te aconsejará atracar los camiones de reparto de las bandas rivales (Ver 2.3 "Camiones de Reparto").

Ve al Falcone y habla con Clemenza [2], que te pide que **vayas al hospital a vigilar al Don.** Una vez allí, habla con el guardia

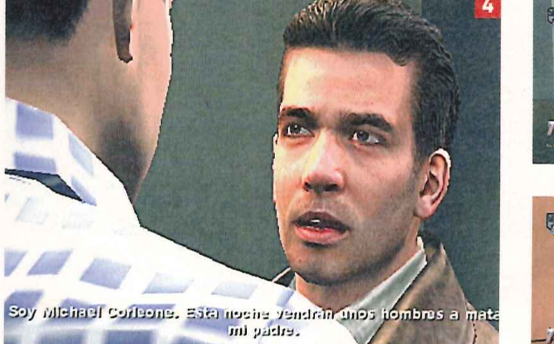






de seguridad, que te registrará y te quitará todas tus armas. Sube a ver a **Monk** al primer piso. Su hermana Frankie también está de visita. Habla con ella y, en unos segundos, un asesino entrará en la habitación contigua. Acaba con él a golpes y recoge su **pistola 3**. Vuelve a la habitación de Monk y conocerás a **Michael Corleone 4**, quien te ordena que **salgas del hospital por el sótano**. Baja a la primera planta y registra las dos habitaciones del pasillo. En la de la derecha hay una **botella de vida**, y en la de la izquierda una **escopeta con tres cartuchos**. **Baja al sótano.** Frankie se quedará esperándote junto a la puerta que tienes enfrente, que está cerrada. Tú ve por la izquierda. En el siguiente pasillo te esperan tres matones de los Tattaglia armados con bates y pistolas. Dispara desde las esquinas y estate atento, porque otro matón con bate saldrá de la sala de la derecha. Acaba con todos 5, pégate a la pared y acaba con dos matones más (intenta ahorrar munición apuntando a la cabeza). Repite la jugada en el siguiente pasillo con cuatro matones más. En la primera habitación a la derecha hay una **botella de vida**. En la habitación al final del pasillo a la izquierda hay otro matón y una cristalera que da al garaje desde donde te disparan otros dos tipejos. Para acabar con ellos, **usa el modo puntería libre (L2) y dispara a los dispensadores de gasolina 6**.

Frankie corre hacia el garaje, ya despejado. Habla con ella y se montará en la ambulancia para ir a buscar a Tom. Tú vuelve al primer piso, acaba con un par de matones, y Michael saldrá a tu encuentro. Habla con él y contempla el final de la misión.



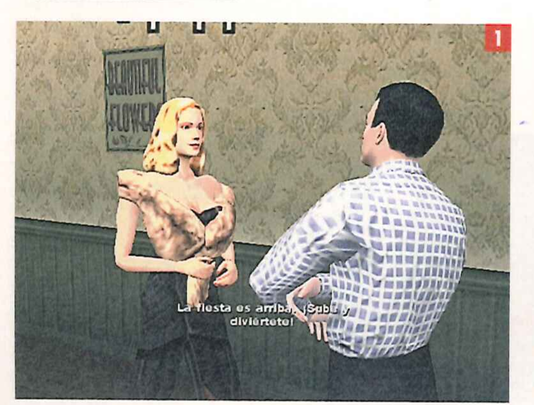




4.7 FUEGOS ARTIFICIALES

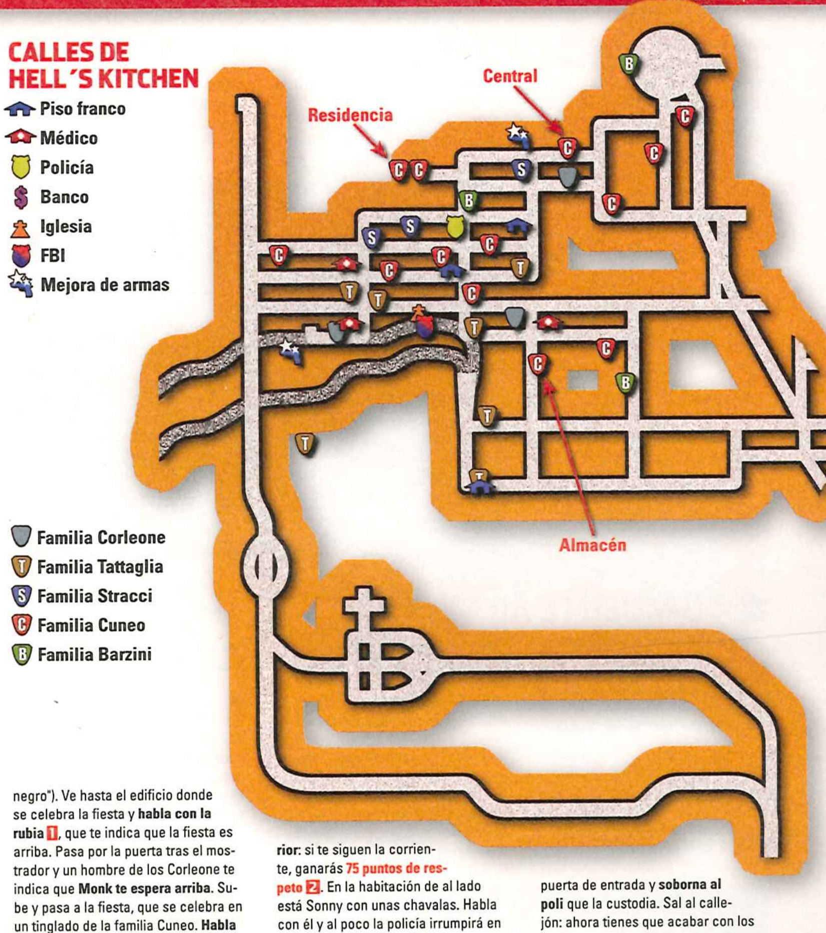
Respeto: 7.500 puntos
Dinero: 7.500 dólares
Clip de la película desbloqueado

Fuera del hospital, a la derecha, un hombre de Corleone te dice que **Clemenza te espera en la trastienda de una sastrería de Little Italy**. Una vez allí, Clemeza te invitará a una fiesta ilegal. Por cierto, **Jaggy te propone ahora que mejores tus armas en el mercado negro** (ver 1.4 "Las armas y el mercado negro"). Ve hasta el edificio donde se celebra la fiesta y **habla con la rubia 1**, que te indica que la fiesta es arriba. Pasa por la puerta tras el mostrador y un hombre de los Corleone te indica que **Monk te espera arriba**. Sube y pasa a la fiesta, que se celebra en un tinglado de la familia Cuneo. **Habla con Monk y Pauli, y filtrea o "pasa a la acción" con las chicas en ropa interior**: si te siguen la corriente, ganarás **75 puntos de respeto 2**. En la habitación de al lado está Sonny con unas chavalas. Habla con él y al poco la policía irrumpirá en la fiesta, y el sargento Galdosino se irá con la chica de la recepción. Baja a la puerta de entrada y **soborna al poli** que la custodia. Sal al callejón: ahora tienes que acabar con los policías. Si uno te ve, tienes 30 segundos para acabar con él antes de que













con él antes de que de la alarma y falles la misión, así que **lo más seguro es pillarlos por sorpresa**. Avanza siempre agachado y mira tras las esquinas. Cuando un poli te de la espalda, acércate agachado y agárralo. **Pulsa R3 y L3 para estrangularle** 3. Si algo sale mal, acaba con él a puñetazos antes de que se acabe el tiempo. Sigue avanzando agachado y liquida igualmente al siguiente poli. Cuidado con el tercero: también debes intentar pillarle por la espalda, pero no muy cerca del poli que hay al final del callejón, o le alertarás cuando le estrangules. Ten paciencia y espera a tenerle cerca 4. Ya sólo te queda el del final del callejón: utiliza la misma técnica y, si se da la vuelta antes, no te preocupes: agárrale y estrangúlale igualmente.

Al acabar con todos estos agentes, la presión policial ha aumentado mucho y pronto el callejón se llenará de policías. Date prisa y entra por la puerta de la derecha al almacén. Hay otros tres polis, pero ahora tienes que librarte a tiros de ellos 5. Sube a la siguiente planta y Galtosino huirá a la terraza cuando te vea. **Tienes que acabar con él haciendo que parezca un accidente**, es decir, lanzándole por la terraza. Agárrale y ve arrastrándole hasta el borde de la terraza. Si se suelta, ablándale con un par de puñetazos (pero sin pasarte, que no quieres eliminarle a golpes) y vuelve a agarrarle. Colócale al borde de la terraza 6 y **empújale** pulsando Arriba con el stick derecho. Misión cumplida.



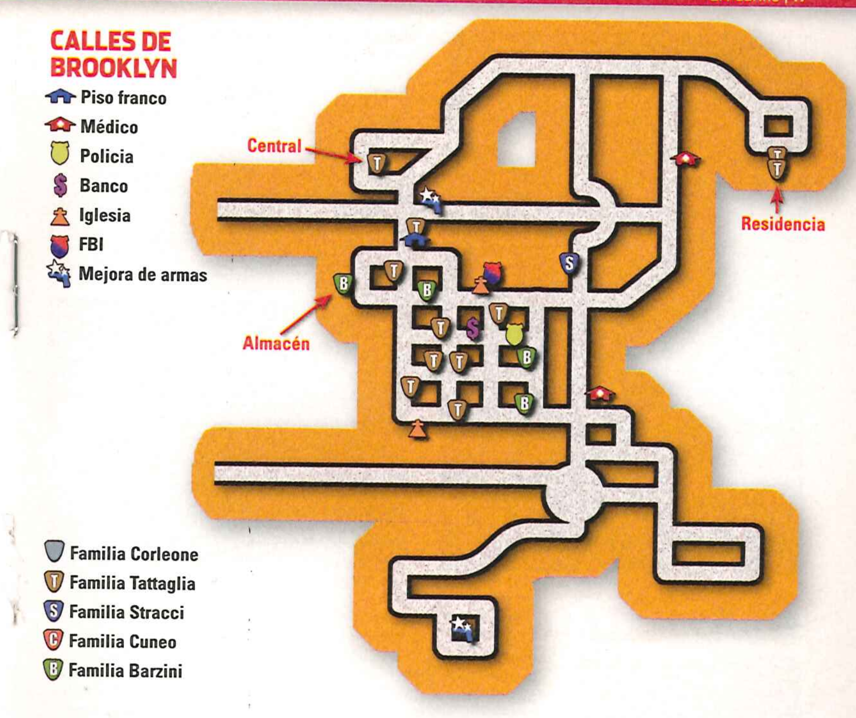
4.8 MUERTE AL TRAIDOR

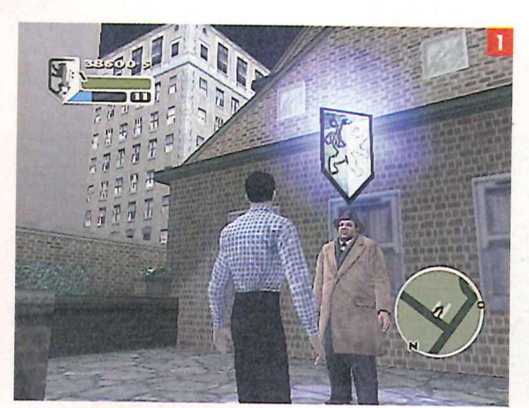
Respeto: 17.000 puntos
Dinero: 10.000 dólares
Clip de la película desbloqueado
Piso Franco: apartamento de Paulie

Cuando salgas del almacén, **habla con la chica a la que raptó Galtosino** y te dirá que te esperan en la residencia Corleone. Una vez allí, en la puerta **Clemenza te sugerirá que sobornes a los comisarios**. Pasa dentro y **habla con Hagen, que te nombrará ASOCIADO** de la familia (y de paso ganas **10.000 puntos de respeto** y **7.500 dólares**). Ahora pregunta a los hombres de Corleone, que te dirán que **tienes que ir a ver Clemenza en Brooklyn**. Fuera de la mansión te espera Jaggy, que te recomienda que tomes almacenes. Viaja hasta Brooklyn y habla con Clemenza, quien te explicará que Paulie Gato vendió al Don 1. **Tienes que entrar en un bar Tattaglia y hacerte con el armamento que Clemenza escondió allí.**

Entra en la trastienda y verás a Paulie hablando por teléfono. Sube por las escaleras y recoge la **dinamita**, los **cócteles molotov** y la **munición de escopeta** que hay sobre las cajas. Verás que abajo dos Tattaglia están extorsionando a un cocinero 2. Baja, acaba con ellos y **sigue al cocinero**, que te abrirá la puerta del piso de arriba y podrás recoger más **munición** y una **botella de vida**. Sal, **habla con Clemenza y síguele** hasta la entrada del garito. Cuando entres, cuatro matones saldrán a tu encuentro pero, si te parapetas tras la mesa de billar, y con la ayuda de Clemenza 3, te será fácil acabar con ellos. Ya solo, avanza hacia las escaleras con cuidado, porque en la habitación de la izquierda hay otro matón (y también una **botella de vida**). Sube por las escaleras, librándote de otro tipejo, y acaba con los cuatro que hay en la sala de billar.

Después, coloca en la barra un cartucho de dinamita (pulsando R1) 4. Sal corriendo del local e ignora la tentación de entrar por la puerta por la que sale un matón: no te dará tiempo a escapar de la explosión si no vas directamente a la salida.















Cuando salgas, el local estallará en pedazos. Tras un vídeo, estarás en el puerto y tu nueva misión será **liquidar al traidor de Paulie.** Síguele entre las cajas, pero con cuidado: cuando te acerques a una caja con explosivos (las que están marcadas con una llama), él la hará explotar de un tiro. Así que adelántate a él: **avanza con la Punteria Libre activada** (L2) y en cuanto veas a lo lejos una se esas cajas, dispárala 5. Cuando des a la última, Paulie estará muy cerca y casi seguro que quedará atontado por la explosión. Aprovecha para liquidarle como te convenga. En caso de que la explosión no haya llegado a afectarle, dispárale como a cualquier otro matón 6.

Ahora te toca huir de la poli en coche hasta un garaje en un callejón de Broklyn. En esta persecución no puedes cambiar de coche, así que debes alcanzar tu objetivo antes de que el vehículo sufra demasiados daños y explote. Intenta evitar colisiones y líbrate de los coches de policía que te siguen empujándoles o cerrándoles para que se estrellen 7. Las rampas que hay en el camino por lo general te servirán para saltar y evitar coches aparcados. Cuando llegues a las cercanías del callejón unas **flechas azules** te indicarán su posición y la poli dejará de perseguirte, así que aparca en el garaje tranquilamente 8. Además de las recompensas habituales, habrás conseguido un **nuevo piso franco**: el apartamento del difunto Paulie.



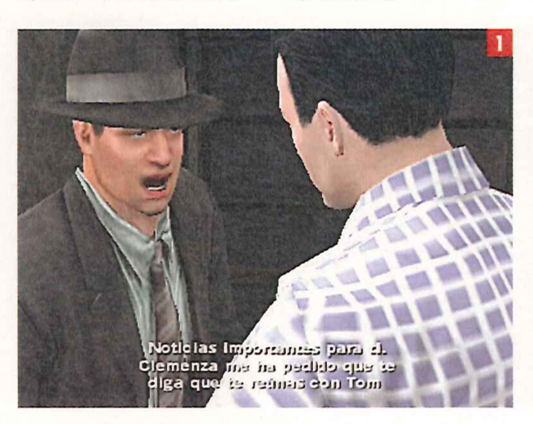


4.9 A MATA CABALLO

Respeto: 12.000 puntos
Dinero: 15.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Habla con Clemenza, que te explicará cómo se gana una guerra de bandas. Si no lo has realizado ya, ahora **te toca cumplir el segundo trabajito para Tessio como asesino a sueldo.** Te espera en un local de los Corleone en Brooklin y te manda **eliminar a Donnie Marineli.** Después (o nada más empezar la misión, si ya habías realizado el "trabajito" en cuestión), **coge cualquier teléfono en un piso franco** o garito y Monk te citará en un local Corleone de Midtown 1. Monk a su vez te mandará a **ver a Hagen a la residencia Corleone** (por cierto, en el local podrás ver por primera vez al Troyano, del que luego oirás hablar).

Ya en la residencia Corleone, habla con Hagen. Tras un vídeo, te encontrarás en la mansión del director de cine Woltz. Tu objetivo: **infiltrarte en las cuadras acompañado por Rocco,** otro matón Corleone, que le cortará la cabeza a uno de los caballos de Woltz, y después llevar tan desagradable advertencia al dormitorio del director. Si algún guardia o el personal de la mansión te pillan, adiós misión.











Llegar a la cuadra está chupado: sólo has de seguir a Rocco andando siempre agachado 2 y parando cuando él se pare, y los guardias no te verán (eso sí, ni se te ocurra ponerte de pie). Una vez en la cuadra, **Rocco te pedirá que avances hacia la puerta** y entrará en el establo del equino. Un guardia aparece de pronto: acaba con él a golpes en menos de 30 segundos o dará la alarma avisando a los demás 3.

Rocco acaba su trabajo y lleva el sangriento paquete bajo el brazo. Ahora te toca a ti guiar. **Con el alambre seleccionado,** avanza agachado y sin parar te hasta el guardia que hay al final de la escalera: si no te detienes, llegarás a él y podrás estrangularle (pillándole por la espalda y pulsado R2 y L2) sin que te vea el otro guardia que anda cerca 4. Sin más dilación, sube por las escaleras a tu derecha y entra en la mansión.

Aquí dentro no puedes matar a nadie del servicio o fallarás la misión. Estás en la cocina. En la puerta está el mayordomo de espaldas y enfrente tiene un guardia: **escondido tras los muebles de la cocina** cerca de la puerta, espera a que los dos se muevan 5 y ve tras el guardia para estrangularle con el alambre por la espalda. Enfrente tienes unas escaleras, y al final de las mismas hay otro guardia al que también debes estrangular. Avanza con cuidado a la siguiente sala: a la izquierda hay un pasillo donde hablan una doncella y un poli 6. Espera a que



comiencen a andar para escabullirte detrás del poli y estrangularle. **No armes jaleo o la doncella alertará a otros guardias.** Al final del pasillo está la habitación de Woltz: avanza hacia ella agachado y no te verá nadie, espera a Rocco y contempla cómo se las gastan los Corleone en el vídeo que vendrá a continuación.

4.10 RECETA PARA UNA VENGANZA

Respeto: 15.000 puntos
Dinero: 20.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

De nuevo en la Residencia Corleone, pregunta al matón que tienes delante y te dirá que **debes reunirte con Tom en Midtown.** Te espera en el primer piso de un edificio de apartamentos. **Habla con él y te regalará un piso franco,** en el que te instalas con Frankie 1. Abajo te espera Jaggy: te







dice que **para hacerte con el control del Little Italy debes tomar el almacén Verona** (puedes hacerlo cuando quieras). Vuelve a la Residencia Corleone, donde todos los hombres importantes de la familia tienen una reunión: te mandan **colocar una pistola en el retrete de un restaurante** para que luego la use Michael Corleone.

Coge uno de los coches aparcado en el patio de la mansión. En el momento en el que salgas del terreno de la Residencia comenzará una **cuenta atrás de 4:00**. Te sobran dos para llegar al restaurante y **poner el coche en la marca azul** que hay delante para que cese la cuenta atrás (si no aparcas aquí, no podrás dejar la pistola en su sitio) [2].

Ya a pie, métete por el callejón y avanza hasta el fondo, **intentando pillar por sorpresa a los dos hombres** de los Tattaglia que vigilan el callejón para estrangularlos con el alambre. Si te pillan, usa los puños para eliminarlos antes de que den la alarma [3], pero **no uses armas de fuego**. Antes de entrar en el restaurante por la puerta trasera, **extorsiona a un tipo para que te abra**. Ya sabes: apúntale, zarandéale y sacúdele un poquito, pero sin pasarte, que le quieres vivo [4]. Pasa por la puerta cuando te abra, ignora al matón que hay delante de la sala del restaurante, ve hacia la izquierda y **pasa a los servicios**. Con sólo acercarte al retrete colocarás la pistola [5] y después verás cómo Michael la usa en un vídeo.

Ahora los matones Tattaglia se ponen a disparar como locos. Date la vuelta y sal pitando a la calle antes de que te fulminen. **Tienes que subirte en el coche de Michael**, aparcado a la izquierda, un poco más arriba y marcado con un indicador azul. Te toca **otra persecución** en la que de nuevo no puedes cambiar de coche, y en la que el mayor peligro es que te líes con el camino, que en realidad es muy fácil. Avanza todo recto hasta que el final de la calle y tuerce a la izquierda, vuelve a avanzar todo recto hasta el final y tuerce a la derecha y llegarás a los muelles. En el camino, utiliza la técnica de siempre: **cierra el paso a todos tus** perseguidores para obligarles a chocar con otros vehículos [6].







4.11 AHORA ES ALGO PERSONAL

Respeto: 20.000 puntos
Dinero: 30.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Habla con el hombre de los Corleone, que te mandará al Falcone para otra reunión de la familia. Hagen te espera en recepción y te pide que **hables con Don Vito**, que está en el interior del local. **El Padrino te nombrará SOLDADO** (y ganarás **17.000 puntos de respeto** y **20.000 dólares**) [1]. Antes de salir del local, **coge el teléfono** y quedarás con Frankie en vuestra casa. En cuanto llegues, los Tattaglia atacarán el apartamento. **Frankie saldrá corriendo y la atraparan.** Baja el piso inferior eliminando a todos los matones que te salgan al paso y ve a la recepción de la derecha, donde **te espera el líder de lo matones**. Interrógale [2] y te dirá que Frankie está en la vieja Iglesia. Acaba con el tipo y **llama por teléfono a Monk**, que te pedirá que vayas a recogerle. **Coge el vehículo** aparcado fuera del edificio (marcado con un indicador azul).









Cuando llegues al lugar, Monk se subirá al coche. La Iglesia está en Brooklyn, y te persiguen los hombres de Tattaglia, así que intenta eliminarles y mira el mapa para no meterte por callejones sin salida (unas flechas azules te indicarán los dos primeros giros) [3].

Una vez en la Iglesia, sigue a Monk a la entrada trasera. Avanza hasta una sala llena de matones: **lo mejor es que te cubras tras una esquina y los dispares a la cabeza.** Son bastantes, pero Monk te facilitará el trabajo [4]. Sigue avanzando con cuidado, porque tras cada esquina hay un matón, y sube por las escaleras, donde te espera un último hombre de los Tattaglia. Ya en la Iglesia, asistirás al trágico final del Frankie.



ENCARGOS DE ASESINATO

Estas tareas **puedes compaginarlas con las misiones principales o dejarlas para el final** (aunque el desarrollo de las misiones te obliga a hacer al menos dos). A lo largo del juego te las ofrecen varios hombres de Corleone y puede variar ligeramente el orden, pero siempre **verás en el mapa un punto marrón que indica su posición** y, si aceptas el encargo, una X marrón que marca la posición del objetivo. El encargo se da por cumplido sólo con que elimines a tu víctima, pero si además cumples la condición que se detalla en cada uno ganarás grandes cantidades de respeto y dinero que ye serán muy útiles.

1. Mickey Salieri

- **RECOMPENSA:**
  500 dólares; 500 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  usar los puños (2500 dólares; 5000 puntos de respeto)

Le encuentras en el callejón al lado de la carnicería de Emilio, pegándole una paliza al pobre hombre. Está desarmando, así que acabar con él a puñetazos te será sencillo.



2. Donnie Marinelli

- **RECOMPENSA:**
  500 dólares; 500 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  usar un bate (2500 dólares; 5.000 puntos de respeto)

Está en un garito Tattaglia de Brooklyn, así que tendrás que librarte primero de todos los matones (incluido el gerente). Si no tienes un bate a mano, hay uno detrás de la barra.



3. Tony Bianchi

- **RECOMPENSA:**
  500 dólares; 500 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  estrangularle con cable (2.500 dólares; 15.000 puntos de respeto)

Está en el último piso de un hotel de los Tattaglia en Midtown. Entra desarmado al hotel y no hables con el recepcionista, o alertarás a los matones. Sube hasta el último piso y estrangula con el

4.12 TESTIGO MUDO

Respeto: 25.000 puntos
Dinero: 35.000 dólares
Clip de la película desbloqueado







En la puerta principal de la Iglesia, un hombre de los Corleone te dice que **te esperan en un local de Hell's Kitchen**. Así que te toca atravesar la ciudad en coche. En la planta superior de un almacén Corleone está Sonny. Habla con él y te dirá que en la habitación de al lado tiene encerrado a un capo de los Tattaglia. **Tienes que interrogarle sin hacerle demasiado daño.** Lo mejor es que **uses una de las tuberías** que hay sobre las cajas **1**: los golpes no le dañan demasiado pero suben bastante el nivel de su barra de presión. Cuando llegues al punto marcado no conseguirás que hable, pero verás un vídeo de cómo Sonny le invita a salir del edificio.

Te toca ir hasta Midtown, a la funeraria donde está Bruno. Tienes dos opciones para entrar en el edificio: acabar con los tres matones de la puerta principal para que ésta se abra, o bien **entrar por el garaje** que está a la izquierda, pillando por la espalda al primer matón que veas y estrangulándole **2**. Pero con este último método no ganarás demasiado, porque igualmente debes acabar con todos los matones de la planta a tiros, y los de la puerta principal entrarán al oír los disparos. Mira todas las habitaciones, pues hay un matón en cada una. Cuando los hayas eliminados a todos, un **indicador azul** te señalará el ascensor: es hora de subir al piso de horno funerario.

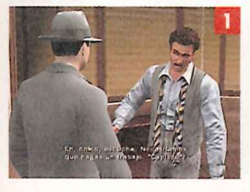
Nada más subir, Bruno te sorprenderá con un puñetazo y te tirará al suelo. En cuanto te pongas de pie, colócate pegado a la pared de enfrente. Primero, elimina a los dos matones que acompañan a Bruno, intentando exponerte a su fuego lo menos posible. **Sé paciente y espera a que se asomen**, si vas a saco a por ellos tienes las de perder **3**. Cuando sólo quede Bruno no puedes eliminarle a tiros: **tienes que agarrarle y lanzarle a cualquiera de los dos hornos crematorios.** Para acercarte a él sin que te fría a tiros, **dispárale en la pierna 4**. Caerá, así que aprovecha el momento para agarrarle. Llévale hasta el horno y estate listo para volver a agarrarle si se suelta. Ponle en el borde del horno y pulsa Arriba en el stick derecho para arrojarle. Tu venganza se ha completado.

4.13 LA GUERRA DE SONNY

Respeto: 30.000 puntos
Dinero: 40.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Inmediatamente después de acabar con Bruno aún no tendrás acceso a la siguiente misión. **Busca algún teléfono** (en algún piso franco o garito), y recibirás una llamada de Sonny, quien te dará la siguiente misión, o una que te pedirá que realices un Encargo de Asesinato. Si ocurre esto último, e a hablar con quien vaya a darte el encargo (un punto marrón en el mapa). Después, busca un teléfono y podrás hablar con Sonny. Tú decides si cumplir el encargo o hacerlo en otro momento.

Acude la Residencia y habla con Sonny (que te espera en el edificio secundario, marcado con un indicador azul). Sonny se cita contigo en un **apartamento de Midtown 1**. Cerca de Sonny está Jaggy, que te explica cómo destruir las mansiones de las familias riva- ⇢





alambre al matón que hay al final de las escaleras. Entra por la puerta de la derecha, pasa a la habitación de la izquierda y estrangula a otro matón. En la habitación contigua está Bianchi, distraído por una chica. Ve agachado pero deprisa hacia él, porque si no te detectará, y estrangúlalo. Naturalmente, también puedes emprenderla a tiros con todos, pero no conseguirías la bonificación.

4. Freddie Nobile

- **RECOMPENSA:**
  3.500 dólares; 4000 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  que no haya testigos (20000 dólares; 35000 puntos de respeto)

Está en el garaje de un hotel. Avanza con cuidado y le verás acompañado de una doncella. Sube deprisa al primer piso (antes de que te vea la chica), y espera a que ella aparezca. Entonces ya puedes ir directamente a por Freddie y un matón que le acompaña, ya que una vez que la chica esté arriba, se cumplirá la condición de eliminarle sin testigos por delante.



5. Johnny Tattaglia

- **RECOMPENSA:**
  4.000 dólares; 4.500 puntos de respeto.
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Que muera quemado: 20.000 dólares; 40.000 puntos de respeto.

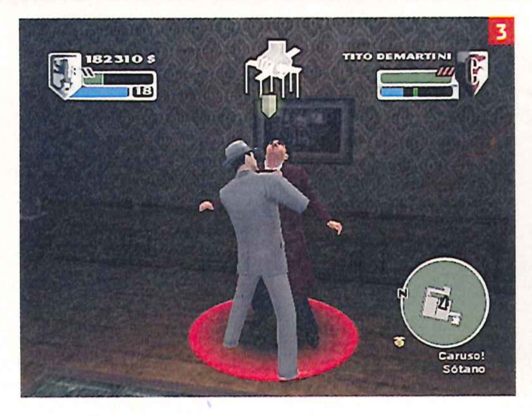
Está en una zona exterior, custodiado por cuatro hombres. Acaba a tiros con los matones y usa un cóctel Molotov contra él.

6. Plinio Octaviano

- **RECOMPENSA:**
  1.500 dólares; 2.000 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Que muera quemado (7.500 dólares; 20.000 puntos de respeto)

Conduce hasta el puente de la calle 44 en Hell's Kitchen. Desde ahí, usando el modo de puntería libre, utiliza los cócteles molotov para acabar con Plinio (intenta apuntar un poco más arriba de la posición de tu enemigo).









⇢ les. En el patio de la Residencia te espera **Clemenza, que te propondrá un Encargo de Asesino** (acabar con Bobby Marcolini) que también puedes realizar ahora o esperar a otra ocasión.

Ve a hablar con Sonny en Midtown. Quiere conquistar un local Cuneo. Súbete en el **coche con un indicador azul.** Tienes **dos minutos** para llegar al garito en Hell's Kitchen. Una vez allí, Sonny te ayuda contra los matones: en la primera planta hay cinco repartidos entre el pasillo y la sala central **2**. La puerta que hay a la izquierda de la entrada da al piso de abajo. Baja eliminando a los matones que te salgan al paso hasta llegar a una **sala con cajas de explosivos:** hazlas explotar y acabarás con todos los Cuneo de la sala. En la última habitación, **interroga al matón que queda** (sólo hay que presionarle un poquito para que cante) **3**. Verás cómo el jefe del tinglado huye en un camión.

Sonny te espera en un coche a la salida. Eliminando a cualquier matón que encuentres por el camino, sube al vehículo y sigue de cerca al camión. **No puedes dejar que se te escape,** y al mismo tiempo debes intentar librarte de los coches Cuneo que te se siguen haciendo que se estrellen **4**.

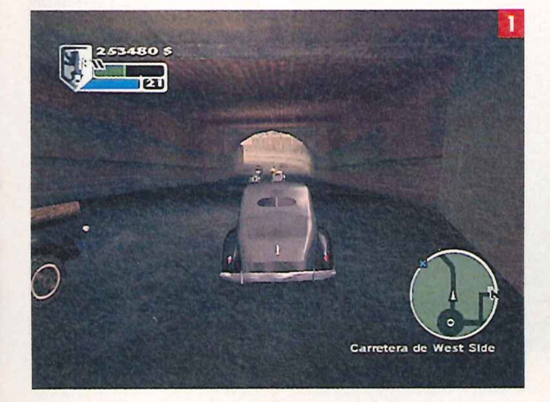
La persecución acabará en un local de una zona en obras. Entra en el local y líbrate de todos los presentes con la ayuda de Sonny **5**. En la parte alta del almacén está el jefe del Tinglado. Llega hasta él y Sonny le hará cantar. Después, **tú decides si vive o muere.** Coge toda la **munición** que hay sobre las mesas y sal del almacén. Fuera, Sonny te cubrirá para que puedeas entrar en el coche.

Conduce hasta los muelles (tienes tres minutos). Aquí te espera un ejercito de matones de Cuneo. Al llegar, **selecciona un cóctel Molotov y lánzaselo al grupo de cuatro** que hablan entre ellos antes de que te vean **6**. Después, avanza parapetándote entre cajas y acaba con todos con la ayuda de Sonny. Cuando te acerques a una pila de barriles, un matón tratará de sorprendente saltando de un camión. Al lado se abrirá una puerta al almacén. Elimina a todos los matones y extorsiona al jefe del tinglado para que los Corleone se hagan con el control. Por cierto, **al atacar el almacén Cuneo habrás empezado una guerra de bandas.** Mira "Nivel de Vendetta" y "Guerras de Bandas" para descubrir cómo ganarla.





4.14 CAMBIO DE PLANES

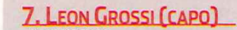


Respeto: 40.000 puntos
Dinero: 45.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Habla con el hombre de los Corleone: **Sonny te espera en la Residencia.** Cuando llegues, te pedirá que sigas a su coche para **dar un golpe en un banco.** Síguele en tu vehículo sin alejarte demasiado y comprobando su trayectoria en el mapa de la parte inferior derecha de la pantalla **1**.

Contempla en un vídeo cómo todas las familias unidas detienen a Sonny en un puesto de peaje y acaban con él. Te toca **perseguir a sus asesinos.** En esta persecución no debes dejar que los asesinos se alejen, pero al mismo tiempo te ves acosado por coches de las familias. Utiliza todos tus trucos para librarte de ellos: empújalos y ciérrales el paso para que choquen con otros vehículos, haz "zig-zag" entre el tráfico, intenta que se choquen con los guardaraíles... **El camino no tiene pérdida,** porque cuando llegues a una intersección unas **flechas azules** te marcarán la dirección correcta **2**. Pero como es un trayecto largo, a lo mejor te conviene cambiar de vehículo si el tuyo está muy dañado. Si no pierdes demasiado tiempo, es una técnica aconsejable.

La persecución acaba en unos almacenes. Líbrate de los matones del patio y ve a las rejas del fondo. Acaba a tiros con la oposición que encuentres y entra por la puerta que tienes enfrente. ⇢



7. Leon Grossi (capo)

- **RECOMPENSA:** **1.500 dólares; 2.000 puntos de respeto.**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:** **Incinéralo en el horno de pan: 7.500 dólares; 25.000 puntos de respeto**

Entra en la panadería y acaba con los matones. Dispara a Grossi en la pierna para que caiga, agárrale, llévale hasta el horno y empújale pulsando Arriba en el stick derecho.



8. Óscar Zaballere

- **RECOMPENSA:** **1.500 dólares; 3000 puntos de respeto**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:** **Dispárale en este orden en la rodilla, el hombro y la barbilla: 7.500 dólares; 30.000 puntos de respeto)**

Está en un callejón. Acaba con los cuatro matones que le protegen. Después, tendrás que exponerte un poco para dispararle en el orden que se te indica. Intenta ser rápido y acabar, antes de que se levante del primer disparo en la rodilla.

9. Jack Fontana

- **RECOMPENSA:** **5.000 dólares; 6.000 puntos de respeto.**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:** **Ahógale con tus propias manos: 25.000 dólares; 60.000 puntos de respeto.**

No hagas caso al consejo de llegar desarmado: líbrate a tiros de los matones que le rodean. Dispárale a él en la rodilla y, cuando caiga, ve a por él, agárrale y estrangúlale (R3 + L3).



10. Salvatore Stracci

- **RECOMPENSA:** **5.000 dólares; 6.500 puntos de respeto.**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:** **Acaba con él antes de que vuele el almacén: 25.000 dólares; 65.000 puntos de respeto.**

Al almacén se accede por el túnel del nudo de Hell's Kitchen (es el mismo que visitas en la misión 14). Nada más llegar, no vayas hacia el fondo porque las







Sube al segundo piso, acaba con un matón y **habla con el empleado del peaje**, que te dirá que los asesinos están en un club de Hell's Kitchen 3.

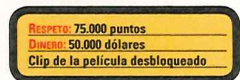
Sal del almacén y coge un coche. Tienes cinco minutos para llegar al local, puedes cambiar el vehículo a tu antojo y no te persigue nadie. Pero el problema es que las inmediaciones del garito están tomadas por los Cuneo, que han cerrado los accesos con vehículos. Puedes **buscar un rodeo**, aunque tardarás un poco más, o lanzarte con un coche y abrirte camino 4. Si optas por esta opción, antes de hacerlo **coge un vehículo nuevo**, porque hay muchos matones y freirán tu coche a tiros. En caso de que tu vehículo empiece arder, bájate y corre hasta un sitio con cobertura, e intenta acabar con los matones. **No intentes huir** a no ser que estés cerca del local o acabarás muerto.

Una vez en el local, te encontrarás una fuerte oposición: parapétate tras las esquinas y da su merecido a todos los matones de la sala principal. Baja al piso de abajo (las escaleras están a la derecha), donde tendrás que superar un almacén plagado de matones 5. **Usa las cajas** para parapetarte, apunta a la cabeza y no avances hasta que despejes la zona principal, porque a la izquierda te esperan dos matones más. Un **indicador azul** marca la puerta donde está el capo Tattaglia. No pierdas el tiempo con él: morirá antes de hablar.

Presiona a la muchacha que hay en la sala hasta que llegues a la marca de su indicador de presión, y habla con ella 6. Le pedirá al capo que hable. Ahora él cantará como un canario. Sal del local y ve a la Residencia Corleone en menos de cinco minutos, para que Don Vito se enteré de lo sucedido.



4.15 ENCARGO DE ASESINATO


Respeto: 75.000 puntos
Dinero: 50.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Ve a la Residencia Corleone, donde Michael, nuevo Padrino, te nombrará CAPO (y de paso ganarás **60.000 puntos de respeto** y **50.000 dólares**). Habla de nuevo con Michael, quien te mandará a **reunirte con Monk en Little Italy** 1. En un callejón, Monk te dice que **hay un soplón** de la banda hablando con el FBI. Debes entrar en el hotel y eliminarlo. Monk te acompaña.

Une vez dentro, elimina a los tres matones qye hay en recepción. En la habitación abierta del primer piso hay dos mantones atrincherados, y además si te acercas a la puerta aparece otro más por detrás. Por ello, mejor espera en las escaleras e intenta acertar a los matones desde fuera. Monk te echará una mano para abrirte camino 2.





Cuando hayas acabado al menos con uno de los que están en la habitación, puedes avanzar y eliminar al que te atacará por detrás. Entra en la habitación y acaba con el matón que queda en ella y con el que hay en la habitación contigua. En estas dos estancias encontrarás una **botella de vida** y **munición** para varias armas.

Sube al siguiente piso, preparado para acabar con un matón que te ataca en las escaleras 3. En el segundo piso la situación es parecida a la del primero: elimina desde fuera al matón de la primera habitación, y ten cuidado: en la de la izquierda hay un matón parapetado tras el mueble bar y otro tras el sofá más a la izquierda.



verjas están cerradas. Tienes que entrar al almacén de la izquierda por una puerta lateral. Durante todo el camino tendrás que librarte de muchos matones, pero intenta no detenerte mucho. Ya en el interior del almacén, Stracci está en la pasarela superior. Cárgatelo desde abajo.

11. Bobby Marcolini

- **RECOMPENSA:**
  1.500 dólares; 4.500 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  que parezca un accidente (tírale por la barandilla) (7.500 dólares; 45.000 puntos de respeto)

Marcolini está en medio de la carretera del West Side. Si estás al norte, ve desde el puerto de Hell's Kitchen, donde nace la carretera. Si estás al sur, lo mejor es coger la carretera del West Side desde el nudo de comunicaciones al sur Little Italy. Marconi está en medio de la autopista, custodiado por tres de sus hombres. Acaba con ellos (puedes usar el coche para llevarte a los que pueda por delante). Él se refugiará en un nivel inferior del puente (guíate por la X marrón). Dispárale una vez en las piernas para que caiga, agárrale y empújale por la barandilla pulsando adelante con el stick derecho.



12. Mario Debellis

- **RECOMPENSA:**
  1500 dólares; 5.000 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Atropéllalo con un vehículo (7500 dólares; 50.000 puntos de respeto)

Está en una cochera de trenes al aire libre en New Jersey. Atropella con tu coche a sus secuaces o elimínalos a tiros. A él debes atropellarlo, pero está en un vagón de tren. Afortunadamente, hay una rampa por la que puedes subir con el coche y llevártelo por delante. Si a la primera fallas, la cosa se complica, porque se ocultará en el vagón. Si es así, agárrale y llévale a campo abierto para después atropellarle.

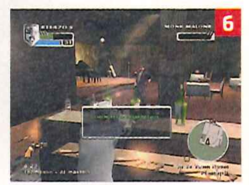
13. Jaggy Jovino

- **RECOMPENSA:**
  7500 dólares; 7.000 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  No hieras a ninguna chica de compañía (37.500 dólares; 70.000 puntos de respeto)

Te toca matar al bueno de Jaggy, que resulta ser un traidor a la Familia. Le encontrarás en una floristería Corleone de Midtown, a la que se entra por un callejón. En la segunda planta hay tres guardias bien armados. Apunta a la cabeza de Jaggy para no herir a la muchacha que usa de escudo.







⇢ Los dos son muy poco propensos a asomarse a no ser que te acerques. Al del sofá puedes **liquidarlo con un cóctel Molotov** desde la habitación de al lado, sin riesgo de que te estalle cerca al chocar con un pared 4. Con el otro, puedes arriesgarte a ir a por él.

Ya puedes subir al tercer piso y descubrir la verdad: Monk es un traidor. Tienes **tres minutos** para acudir al local donde se ha refugiado Monk. Allí hablarás con él y te revelará por qué ha traicionado a la familia. Síguele por el garito y **cuidado con los matones,** ya que son más listos que nunca: se parapetan y atacan por sorpresa. Cuando entres en la sala del restaurante, saldrán matones por doquier. **Refúgiate tras la barra** y acaba con todos 5. Después aparece Monk con una escopeta. Mantente tras la barra y apúntale a la cabeza 6.

4.16 SÓLO SON NEGOCIOS

RESPETO: 125.000 puntos
DINERO: 50.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Coge el teléfono y **Tom te reclamará en la Residencia.** Allí verás como Tessio también es acusado de traidor 1. **Tom te manda a Brooklyn** para ver a uno de sus hombres. Tessio tiene que hacer de cebo en un local de los Barzini. Sígue-le al entrar: inmediatamente huirá hacia el interior del local.

Tienes tres minutos para darle caza, así que muévete deprisa, eliminando matones 2. Atraviesa el primer pasillo y baja por el **ascensor** a la derecha. Abajo te espera una sala con dos matones y una **botella de vida** sobre el escritorio. Atraviesa una sala más y un pasillo acabando con un par de matones y sube las escaleras. En este pasillo tienes que eliminar a dos matones: intenta parapetarte tras la pared y disparar a la cabeza, pero date prisa, antes de que se escondan 3. **Si les da tiempo a agazaparse, usa la ametralladora.** En el sala donde se ha ocultado Tessio tienes que acabar con dos matones más. De nuevo, inténtalo desde fuera y entra a saco sólo si tienes poco tiempo. **Cuando acabes con todos, liquida a Tessio.**

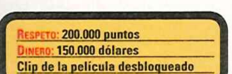






4.17 BAUTISMO DE FUEGO





RESPETO: 200.000 puntos
DINERO: 150.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Sal del edificio y habla con Tom, que te ordenará **ir a ver a Michael a la Iglesia.** Ahora te toca **asesinar a los cuatro Padrinos de las familias rivales.** Michael te pedirá que vayas a una floristería de Midtown a reunirte con Clemenza. En este momento se pondrá en marcha un **contador de 13 minutos**, el tiempo que tienes para eliminar al primer Padrino, Dos Stracci. Recoge a Clemenza en la floristería y éste te ordenará que le acompañes a un hotel de Midtown.

Una vez allí, sigue a Clemenza con las armas guardadas. Clemenza se parará al lado del ascensor y te ordenará que mates a Stracci. Aún desarmado, ve por la puerta de la izquierda. Sube un piso y **habla con el matón Stracci**, que te abrirá la puerta doble. Sigue la X azul en el mapa hasta una nueva puerta y habla con un segundo matón, que te dará acceso a la habitación donde está Stracci. Habla con él y comenzará a andar: date prisa, **saca un arma y liquídale** antes de que salga de la habitación 1, o fuera te será más difícil. Comenzará ahora un **nueva cuenta atrás de 13 minutos**, los que tienes para matar al siguiente Don. Coge una **botella de vida** que hay en esta habitación, y ve a la planta baja por las escaleras eliminando a todos los hombres de Stracci que encuentres.

Abajo te espera Clemeza, que te manda a una barbería en Hell's Kitchen. Sal del edificio y (tras ver un vídeo), coge un coche y corre a tu nuevo objetivo. Allí un hombre de Corleone, **Willie Cicci, te ordena ir al hotel Savanna para asesinar a Don Cuneo.** Cuando llegues, habla de nuevo con Willie. Él entrará en el edificio por la puerta del garaje. Tú espera fuera, al lado del coche, a que Cuneo salga por la puerta principal del hotel (le reconocerás por el indicador sobre su cabeza). Saca el arma y acaba con los tres hombres de Cueno que comenzarán a tirotearte 2. Después, elimina al aterrado Don. Comenzará ahora una **nueva cuenta atrás de 13 minutos.** Te toca entrar al hotel por el garaje y hablar con Willie, librándote antes de todos los matones que encuentras. Willie te mandará a un club de Brooklyn a hablar con Rocco, el matón que cortó la cabeza al caballo en la misión 9.

Sal del local y acaba con los matones Cuneo que hay en la calle. **Coge un coche** para llegar a tu nuevo objetivo. Ahora te perseguirán coches con matones: utiliza las técnicas de siempre para acabar con ellos (empujarlos y cerrarlos para que choquen). Como el trayecto es largo, te tocará cambiar de vehículo. Una vez en el club, **habla con Rocco,** que te dirá que Don Tattaglia está cerca con una "chica de compañía". Sal a la calle y habla con la muchacha con un símbolo de "El Padrino" a la derecha 3. Te hablará de un club que queda marcado en el mapa con una X azul. Como está muy cerca, puedes ir corriendo, ya que perderás más tiempo buscando un coche.

Entra en el local y ábrete paso entre matones hasta el segundo piso. Rocco te echa una mano, pero cuidado al doblar ⇢





14. RONNIE TOSCA

- **RECOMPENSA:**
  4000 dólares; 5.500 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Acaba con él de un sólo tiro en la cabeza (20.000 dólares; 55.000 puntos de respeto)

Tosca está en la habitación trasera de la floristería. Líbrate de los matones de la puerta principal. Cuando te las veas con él, apunta con cuidado (el tío no para de moverse), y ya sabes: directo a la cabeza.



15. "GRAN" BOBBY TORO

- **RECOMPENSA:**
  7.500 dólares; Respeto: 7.500 puntos de respeto.
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  No mates a ningún agente de policía: 37.500 dólares; 75.000 puntos de respeto.

Está en el patio de la comisaría de Midtown. No puedes matar a ningún poli, aunque sí herirlos, pero no merece la pena. Mejor ve directo a por Bobby, saca un arma y acaba con él. Luego huye antes de que te frían.

16. PIETRO TESTA

- **RECOMPENSA:**
  5.000 dólares; 8.000 puntos de respeto.
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Acaba con él cuando le esté dando la mano al comisario: 25.000 dólares; 80.000 puntos de respeto.

Tienes que eliminarle mientras tiene una cita secreta con el comisario cerca de las cortes. Acércate agachado por el oeste (si lo haces por el este, te será mucho más difícil apuntar a Testa). Parapétate tras el coche de los mafiosos, y espera a que Testa se de la mano con el comisario para acabar con él de un tiro en la cabeza.



17. DOMENICO MAZZA

- **RECOMPENSA:**
  10.000 dólares; 9.000 puntos de respeto.
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Soborna a su guardaespaldas para que te ayude: 90.000 dólares; 50.000 puntos de respeto.



5



6

↘ AÚN QUEDA MUCHO POR JUGAR

Habla con el hombre de los Corleone en la puerta de la Iglesia y vuelve a la Residencia para que Michael te nombre SUBJEFE (ganarás +250.000 de respeto y 150.000 dólares). Ya se han marcado en el mapa las cuatro residencias de las familias rivales para que las hagas volar. Tienes toda una ciudad que conquistar para los Corleone. La propia Residencia es tu piso franco. Puedes salvar la partida en el edificio secundario.



cualquier esquina, ya que los enemigos salen por sorpresa. Ya en el segundo piso, entra por la puerta de la izquierda y líbrate de todos los matones de la habitación (Rocco te será de mucha ayuda, déjale ir delante). En la habitación del fondo, **Don Tattaglia utiliza a una chica como rehén** 4. Con tu puntería, no es problema: dispárale a la cabeza.

Ha comenzado otra cuenta atrás, de doce minutos y medio. Habla con Rocco, que te ordenará que te reúnas con Al Neri en la comisaría de Little Italy. Sal del edificio, coge un coche y corre a tu próxima cita. De nuevo te persiguen y vas a tener que cambiar de coche alguna vez. Cuando llegues hasta Al, le verás vestido de poli. Habla con él y te explicará que **vais a los juzgados a liquidar a Don Barzini.**

Automáticamente aparecerás montado en un coche de policía.

Conduce hasta el juzgado (ahora no te persigue nadie) y aparca en el lugar marcado por el indicador azul. Parapétate detrás del coche de policía (que está detrás de ti) y espera a que Al se acerque a Barzini, que baja por las escaleras, y empiece a dispararle. Barzini huirá, pero tú olvídale y, desde tu parapeto, acaba con sus matones 5. Cuando no quede ninguno, ve hasta Barzini y acaba con él como quieras.

La presión policial ha subido al máximo. Tienes que **aguantar la persecución dos minutos y medio**, pero no es difícil: coge un coche y utiliza las técnicas de siempre para intentar que la poli choque, y cambia de vehículo cada vez que veas que el tuyo va a estallar. Pasado el tiempo, aparece un nuevo marcador: tienes **tres minutos para llegar al bautizo del hijo de Michael,** pero ya no hay presión policial. Cuando llegues, le comunicarás a Michael que sus enemigos han muerto 6.

5. EL CONTROL DE NY

Superadas las misiones principales, tienes otro objetivo: **destruir las cuatro residencias de las familias rivales** para que cada barrio pase a ser de la familia Corleone (excepto Little Italy: como la residencia de este barrio es la de los Corleone, para hacerte con el control del mismo toma el almacén de los Tattaglia al norte de la zona, Indicado en el mapa). Además, vete haciendo con otros centros importantes: los Almacenes y las Centrales de transporte de otras familias.

5.1 ALMACENES Y CENTRALES DE TRANSPORTE

Se trata de grandes zonas de almacenes llenas de matones y protegidas por barricas formadas con coches. Para atacarlas, además de mucha munición y tus habilidades bastante aumentadas, necesitas mucha prudencia: **lo mejor es lanzarse a las barricas con algún vehículo e intentar atropellar a los hombres** que las defienden 1. Después, tanto en el interior como ya dentro de los almacenes, avanza poco a poco, asegurándote de que no dejas ningún enemigo atrás 2. En el segundo piso de estos edificios está el jefe del tinglado, y **nuestro objetivo final es llegar a él y extorsionarle.** Además, si tomamos el control de un almacén, ganaremos **20.000 puntos de respeto**, mientras que las centrales nos hacen ganar **60.000** 3.



1



2



3

5.2 LAS RESIDENCIAS (O CÓMO CONVERTIRSE EN PADRINO)

Volar la residencia de una familia es una manera instantánea de que un barrio pase a ser Corleone, aunque los negocios de la familia atacada seguirán bajo su poder. La localización de las residencias de cada Familia te las indican X azules en el mapa cuando acabas todas las misiones principales. **Cada residencia está formada por dos edificios**, y tu objetivo es **llegar al sótano de cada uno y poner una bomba.** Así que antes de atacar una residencia, asegúrate de que llevas al menos dos bombas. Y tampoco estaría mal que ya tuvieras al menos algunas armas en nivel 3.

Una vez te decidas a atacar, usa un vehículo para destruir las barricadas que protegen la residencia, intentado acabar con los hombres de todas ellas para que luego no te sorprendan por la espalda 1. Los edificios principales suelen estar muy bien custodiados, pero tampoco resulta más difícil tomarlos que un almacén. Las bombas debes colocarlas en el sótano de cada uno de los dos edificios, en puntos marcados con un indicador azul. Antes, coge la **munición** que hay cerca... y memoriza bien el camino más corto a la salida, pues tienes poco tiempo para escapar del edificio desde que colocas la bomba hasta que estalla 2. Además de los **100.000 puntos de respeto** que supone volar una residencia, también ganarás diferentes cantidades de **puntos de respeto** por controlar el barrio: 50.000 por Brookyn, 150.000 por New Jersey, 200.000 por Hell´s Kitchen y 250.000 por Midtown. Cuando hayas destruido todas las residencias ganarás 500.000, y otros 500.000 más y 250.000 dólares cuando acudas a ser nombrado Padrino.

1



2

5.2 EL DON DE NUEVA YORK

Con todas las residencias enemigas tomadas, tendrás que **volver a la mansión Corleone y finalmente serás proclamado el Don de la familia** 1.

Pero aún tienes que convertirte en el Don de Nueva York para ver el auténtico final del juego. Para ello, tienes que controlar todos los negocios y tinglados, comprar todos los pisos francos, haber realizado todos los estilos de ejecución (mira los que llevas en el informe de Tom del menú que aparece al pulsar Start), encontrar todos los rollos de película ocultos en los escenarios. Vamos, que todavía tienes que pasar algunas horas con tu consola para ser el capo "entre los capos"...



1

Al sur de la plaza donde está Domenico verás a su guardaespaldas, marcado con un signo de "El Padrino". Acércate a él desarmado y sobórnale por 10.000 pavos. Después, ataca con todo a Mazza y a sus hombres (no importa que liquiden al guardaespaldas, conseguirás igualmente la bonificación).



18. LUCCINAO FABBRI

- **RECOMPENSA:**
  7.500 dólares; 10.000 puntos de respeto.
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Insúltale antes de que muera (37.500 dólares; 100.000 puntos de respeto.)

Acaba desde lejos con sus secuaces. Cuando sólo quede él, mantén las distancias, porque lleva una escopeta. Dispárale a la pierna, avalánzate sobre él y agárrale. Pulsa ▲ para hablar con él e insultarle, y estrangúlale.

19. EMILIO BARZINI

- **RECOMPENSA:**
  10.000 dólares; 9.500 puntos de respeto.
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Elimina a todos los Barzini antes de matar a Emilio: 50.000 dólares; 95.000 puntos de respeto.

Simplemente, acaba con todos los matones que rodean a Emilio (intenta esperarles en la puerta del cementerio, y que salgan de uno en uno), antes de darle a él su merecido.

20. MARCO CUNEO

- **RECOMPENSA:**
  7.000 dólares; 15.000 ptos. de respeto.
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Tira a Marco a una cuneta o vía: 37.000 dól.; 150.000 ptos de respeto.

Acaba primero con los cuatro guardaespaldas que le acompañan. Ten cuidado: Marco tienen una puntería letal. Dispárale a la rodilla y agárrale. Al intentar empujarlo o moverle hacia el puente que te queda a la derecha, seguramente se suelte. Sigue insistiendo en agarrarle hasta que él mismo se acerque a la barandilla. Agárrale de nuevo, ponle contra la barandilla y empújale pulsando Adelante con el stick Derecho para lanzarlo al vacío.





¡Archívalas en las cajas de tus juegos!



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía Nº 87